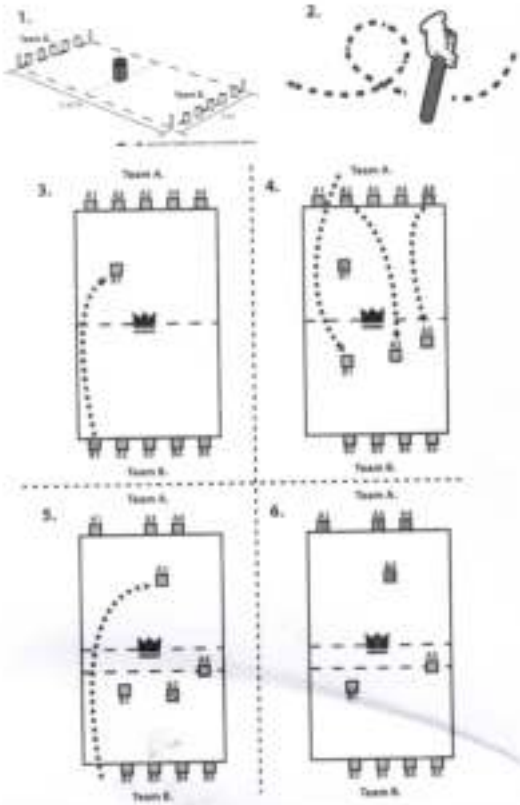

TACTIC

KUBB

NO

Et utendørs vikingespill!
Kubb er et populært utendørsspill, hvor målet er å slå kubbtreglene i to omvendte med 6 kubb plassert på dem, først med kubbene og klengen, men som forsøking – hvis du slår klengen omvendt før alle kubbene er nede, vinner motstanderen!
Kubb er en blanding av bowling, horseshoeking og spikk, og kan spilles individuelt eller som lagspill – uansett så er en utmattende gøyaktig!

Comments: 1 klengekjegle, 10 kubb-kjegler, 6 kastepinner, 6 kastemarkeringspluggar.

Spillereglar
Før spillet begynner.... Oppsett!
Spillområde:
Spillområdet bør være et jevnt underlag av gress, sand, jord eller stein. Bruk de fire kastepluggene til å markere et rektangulært spillområde på for eksempel min x 5-6 m.

Kastepinnene: (se bilde 1)
- Plasser 5 kubbkjegler i midten av spillområdet, i en grov linje. Disse reklamerer med kubbkjegler blir kalt basekubbkubber.
- Plasser klengekjegle i midten av spillområdet (kanveien mellom startlinjene).

Lag:
- Danner to grupper lag.
- Velg hvilken gruppe/team som er hvilket lag.
- Velg et lag til å begynne spillet!

Og nå.... La oss spille!
Spillets mål:
Å være den første laget til å slå omvendte motstanderlagets kubbkjegler, og deretter slå omvendte klengekjegler.

Begynne spillet:
- Fra en kastelinje, kaster lag A 4 kastepinner mot lag B's kubber. Kastepinnene skal alltid kastes mmed underhånds-støt, slik at som de roterer i luften retnere de fremover og treffer underlaget. (se bilde 2)
- Når lag A er ferdig, kaster lag B sine fem kubber til lag A's basekubber. Disse kubbene venter opp hvor de ble tippende. Disse kjeglene kalles forkubbene.
- (bilde 3) Lag A starter 2. slå omvendte B1. Lag B kaster så deres kubber til Lag A's basekubber, selvfølgelig uten disse kastet. B1 er nå en forkubb.

Det er nå det andre laget's tur!
- Lag B kaster nå 4 kastepinnene fra sin kastelinje. Men, så nå lag B først slå omvendte alle forkubbene som ligger på Lag A's kastelet, før de prøver å slå omvendte lag A's basekubbkubber. (Bemerk: i det første laget's første tur får de kun kaste 4 kastepinner, men deretter vil begge lagene kunne alle seks kastepinner i sine tøser).
- Igjen, alle kubber som blir slått omvendt på lag A's basekubbet og basekubbene. Alle kastet vil lag B's basekubbet.
- (bilde 4) Lag B nå nå slå omvendte B1. Det de vil lykkes på lag A's basekubbet. Lag B kaster deretter opp **og** omvendte kubbe A2 og A3. Nå nå lag A kaster B2 og B3 til lag B's basekubbet. Lag A nå nå **gjenbetrer** forkubbene omvendte. Det de prøver **og lag B's** basekubbet.

Alarm ikke ikke å slå omvendte alle forkubbene!
Hvis lag A ikke klarer å slå omvendte alle forkubbene, så lag B en kastet. I neste tur får lag B en ny kastetinger. Det kubbene som slår nærmest klengen på lag B's basekubbet vil angi lag B's nye kastelinje.
(bilde 5) Lag A klarer bare å slå omvendte A2, og kan således konkludere med å slå omvendte alle forkubbene. Lag B kaster A2 til lag A's basekubbet. Kubbene som er nærmest klengekjegelen (A1) angir den nye kastelinjen for lag B's neste tur.

Og nå slå fra kastet spillet!
Hvis et vinn-ekstrangelse dem mot kubbe:
- Det er ikke tillatt å kaste basepinnene sideveis.
- Legge basekubbkubber kastes alltid tilbake på banen fra begrensningen.
- Alle kubbene som kastet mot landet på motstanderens basekubbet. Hvis de kastet på dett nytt lagt basekubbet, må den kastet ligge fra det basekubbet.
- Hvis kubbene landet utenfor banen, plasser dem tilbake på den riktige basekubbkubben en kastepinnens avstand fra banegrensen.
- Hvis du slå omvendte en av basekubbkubbene har alle forkubbene er vinne, dvs det kunne den umiddelbart. Den første basekubbkubben vinnen vinn på plassen sin.

Slå omvendte klengen:
Spillet fortsetter inntil en av de to laginne klarer å slå omvendte alle kubbene på motstanderlagets basekubbet og basekubbet (se bilde 6). Dette laget vil så prøve å slå omvendte klengen, men ikke kast igjen ett forsøk hver runde. Alle forsøk på å slå omvendte klengen skal foregå fra basekjegen. Hvis laget lykkes vinner det spillet! Hvis ikke fortsetter spillet.
Hvis et av laginne utkastingen slår omvendte klengen har alle kubbene er ikke, lagre. Dette laget automatisk spillet. (bilde 6) Lag B kaster fra sin nye basekjegen (angitt av kubb A3) og slå omvendte alle de fem gjenværende av lag A's kubber mest i posisjon. Laget har 7 pinne igjen å kaste. Lag B's kastet flytter seg til hele basekjegen og kaster pinnene på klengen. Hvis ettlike og slår klengen omvendte, og lag B vinner spillet!

DK

Det autentiske udendørs vikingespil i verden.
Kubb er et populært udendørsspil, hvor man skal vælte kastekegler ved at ramme dem med kastepinde. Fælde alle modstanderens kegler og derefter klengen, men pas på! – Hvis du vælter klengen, inden du vælte kegler, så vinder modstanderne.
Kubbspillet indeholder elementer fra keglespil, petanque og skak, og det kan spilles enten i hold eller individuelt – uanset hvilket, så garanteres der herlig udendørs udfordrende.

Indhold: 1 klengekegle, 10 kubbkegler, 6 kastepinde, 4 markeringspinde.

Spilleregler
Inden spillet begynder – Opstilling.
Kubbbane
Spillet skal foregå på et ensartet underlag af græs, sand, jord eller sten. Brug de 4 markeringspinde til at afgrænse et bane på fx 4 x 5 m.

Startpinnelinie: (se billede 1)
- Placer 5 kubbkegler på tværs over midt af banen. Disse betegnes udgår basekubbene.
- Det kastepinnelinie i midten af banen (det vej mellem basekubbene).

Hold:
- Det er op i to jævnbyrdige hold.
- Afgør hvilken kastelinje som tilhører hvem.
- Afgør hvilket hold der skal begynde.

Og lad os nå dommer i gang!
Spillets formål:
At vælte det fjende hold, der består alle modstanderens kubbekegler og derefter klengen.

Spillet begynder:
- Fra deres kastelinje kaster hold A 4 kastepinde mod hold B's kubbekegler. Kastepindene skal altid kastes med underhåndsstøt. (se billede 2)
- Når hold A er klar, skal hold B kaste deres fem kubbekegler over på hold A's basekubbet. De vælteede kubbekegler skal rejses, der hvor de faldt. Disse kegler kaldes forkubbene.
- (billede 3) Hold B har vælteet B1. Hold B skal nu kaste deres kubbe over på hold A's basekubbet og derefter rejse dem op på det sted, hvor den landede. B1 er nu en forkubb.

Og nu er turen videre til det andet hold.
- Hold B skal nu kaste 4 kastepinde fra deres kastelinje. Dog skal hold B vælte «omvælte» al deres forkubber, inden de må kaste mod hold A's basekubber. (Bemærk: Ved den første tur må man kun kaste 4 kastepinde, men ved de efterfølgende ture må man kaste 6 kastepinde.)
- Derefter skal alle kubber, der er landet i hold A's basekubbet og på banelinjen, kastes ind på hold B's basekubbet.
- (billede 4) Hold B skal vælte B1, inden de begynder at kaste efter hold A's basekubber. Hvis B lykkes med dette og vælter deretter kubber A2 og A3. Nu skal hold A kaste B2 og B3 over på hold B's basekubbet, og derefter skal hold B's vælte alle disse. I forkubbene kaster de mod kastet mod hold B's basekubber.

Kun forkubberne skal vælteet:
Hvis det ikke lykkes for hold A at vælte alle forkubberne, så hold B et forsøgning, hvor den kastet tur, kaster hold B's en ny kastelinje. Den kub, der står nærmest klengen på hold B's basekubbet, markeren hold B's nye kastelinje.
(billede 5) Hold A vælter kun A2 og kan derfor kun de andre forkubbene. Hold B kaster derefter A2 over på hold B's basekubbet. Kubbene nærmest klengen (A1) markerer hold B's nye kastelinje ved deres sidste tur.
Og dette forfatter spillet.

Hvor er nogle ekstra regler:
- Det er ikke tilladt at kaste kastepindene sideværs.
- Fjaldne kastekubber skal altid kastes ind på banen fra kastelinjen.
- Alle kast mod kubber skal kastet på modstanderens basekubbet. Hvis det kastet på hvilkets egen basekubbet skal de kastes på en fra kastelinjen.
- Hvis en kubbe lander udenfor banen, skal den placeres inde på banen, en kastepinde afstande fra grænselinjen.
- Hvis man vælter sin basekubbet, inden forkubberne, så kubberne tur over. Den første basekubbe skal rejses på sin oprindelige plads.

Fastslåning af klengen
Spillet fortsætter til en af de to hold har vælteet alle modstanderens kubber på den modstaende basekubbet og på banelinjen. (se billede 6). Dette hold skal nu forsøge at fælde klengekegelen, men de kan kun et forsøg pr. tur. Klengen må kun fældes fra kastelinjen. Hvis fælder lykkes med dette, så har de vundet spillet. Hvis ikke – fortsætter spillet.
Hvis et af holdene fælder klengen ved sin fejlbaghånd, tæl de andre kubber er vælteede, så dette hold automatisk taber spillet.
(billede 6) Hold B kaster fra deres nye kastelinje (markeret af A3) og vælter alle hold B's 4 kubber mest i kastelinjen. Holdet har nu 1 kastepind tilbage. Hold B's kaster gør det basekubbet og vælter kastepinden mod klengen/pinne. Fælder klengen, og hold B vinder spillet!

EN

A wooden outdoor game of the Vikings!
Kubb is a popular outdoor game in which the object is to knock over wooden kubb skittles by throwing sticks at them. Knock over the kubbs and the King last – but be careful – if you knock over the King before all the kubbs are down, your opponent wins!
Kubb is a combination of Bowling, Horseshoes and Chess, and it can be played either in teams or individually – either way, great outdoor fun is guaranteed!

Contents: 1 King skittle, 10 Kubb skittles, 6 throwing sticks, 4 field marking stakes

Rules of the Game
Before the game can begin… set it up!
Game Field:
The game field should be a level piece of grass, sand, dirt or stone. Use the 4 field marking stakes to mark a rectangular game field (and for example the 6 S-sticks).

Starting Position: (see picture 1)
- Place 5 kubb skittles on both ends of the game field in an even row. These rows of kubb skittles are called the Baseline Kubbs.
- Place the King skittle in the centre of the game field (halfway between the Baselines).

Teams:
- Form 2 teams of equal strength.
- Choose which Baseline belongs to each team.
- Choose a team to begin the game!

And now… Let's play!
The aim of the game:
To be the first team to knock down all of the opposing team's kubb skittles and after that, to knock over the King skittle.

Beginning of the Game:
- From their Baseline, Team A throws 6 throwing sticks at Team B's Kubbs. The throwing sticks are always thrown underhand spinning through the air. (see picture 2)
- When Team A is finished, Team B will throw their knocked over Kubbs into Team A's half of the game field. The thrown Kubbs are stood up where they fall. These skittles are called Field Kubbs.
- Picture 3: Team A manages to knock over B1. Team B will now throw this Kubb into Team A's game half, and stand it up on the spot where it first landed. B1 is now a Field Kubb.

Now it's the other team's turn!
- Team B now has 6 throwing sticks to throw from their Baseline. However, this time Team B must knock over all of their Field Kubbs before throwing on to aim at Team A's Baseline Kubbs (Note: for the first round of the game, 6 throwing sticks are used, but after it has been played, 6 throwing sticks will be used for all following rounds).
- Again, all Kubbs that are knocked over in Team A's game half and Baseline are thrown into Team A's game half.
- Picture 4: Team B must knock over B1 before turning at Team A's Baseline Kubbs. Team B manages to do this and knock over both A2 and A3. Now, Team B will throw B2, A2 and A3 in Team B's game half. Team B must knock all of these 3 Field Kubbs over before aiming at Team A's Baseline Kubbs.

Extra! to knock over the Field Kubbs!
If Team A fails to knock over all of their Field Kubbs, Team B will get an advantage. For the next turn, Team B has 2 new throwing sticks. If Team B knocked over the King skittle on Team B's game half (represents Team B's new throwing line).
Picture 5: Team A only knocks over A2 and B1. Team B knocked over all of the Field Kubbs. Team B throws A2 into A's game half. The Kubb closest to the King skittle (B2) marks the new throwing line for Team B for the next turn.

And so, the game continues!
Here are a few extra rules to keep in mind:
- The players are not allowed to throw the sticks using a backhand.
- Fallen Baseline Kubbs are always thrown to the game field from the Baseline.
- All thrown Kubbs must land on the opposing team's game half. If they land on your team's game half, throw them again from your Baseline.
- If a Kubb is thrown and lands outside the game field, place it back on the field within one throwing stick's width from the border.
- If you knock over one of the Baseline Kubbs before all the Field Kubbs are down, your turn ends immediately. The knocked over Baseline Kubb is placed upright in its original place.

Knocking over the King:
Play continues until one of the two teams manages to knock down all Kubbs on the opposing team's game half and Baseline. (see picture 6). This team will now attempt to knock over the King skittle, but they may try this only once per turn. Miss knocking down the King skittle is always attempted from the Baseline. If the team succeeds, they have won the game! If not, the game continues.
If one of the teams accidentally knocks the King skittle over before all the other Kubbs are down, this team will automatically lose the game.
Picture 7: Team B throws from the new throwing line (marked by skittle A2) and knocks over all 4 of Team A's Kubbs with 2 sticks. The team has 1 more stick left to throw. Team B's thrower moves behind the Baseline and throws the stick at the King skittle. He knocks it over and Team B wins the game!

NL

Een houten buitenspel uit het Viking tijdperk!
Kubb is een populair buitenspel waarbij het de bedoeling is om houten Kubbs omver te werpen door er met een stok tegenaan te gooien. Ook alle Kubbs en de Koning omver maar wees voorzichtig, als je de Koning eerder werpt voordat alle Kubbs omver gegooid zijn, dan wint je tegenstander!
Kubb is een combinatie van Bowling, Koeiegjes werpen en schaken en kan zowel in teamverband als individueel gespeeld worden, het spel is een garantie voor veel speelplezier!

Inhoud: 1 Koning, 10 Kubbs, 6 werpstokken, 4 markeerstokjes veldspelletje

Spelregels
Vóór voorbereiding van het spel…… de opstelling! Het speelveld:
Kubb wordt gespeeld op een vlak speelveld van gras, zand, modder of stenen. Het speelveld heeft een afbakening van bijvoorbeeld 4 x 5 x 6. Het speelveld mag worden gemarkeerd door de 4 markeerpalen.

Beginopstelling: (zie afbeelding 1)
- Plaats 5 Kubbs naast elkaar aan beide kanten aan het einde van het speelveld. Dit zijn de Baseline Kubbs.
- Plaats de Koning precies in het midden van het speelveld.

Teams:
- Vorm 2 even sterke teams.
- Kies welke een Baseline.
- Kies welk team er mag beginnen.

En nu…… SPELEN!
Doel van het spel:
Het team dat als eerste alle Kubbs van zijn tegenstander en daarna de koning omver werpt is winnaar van het spel.

De start van het spel:
- Team A gooit vanuit de basislijn 4 werpstokken naar de Kubbs van team B. De werpstokken moeten altijd onderhands worden geworpen (zoals deze mind draait in de lucht) (zie afbeelding 2)
- Wanneer team A hun max klaar is gaat team B de omver geworpen Kubbs halverwege het speelveld van team A. Deze Kubbs worden rechtop gezet in het veld waar ze terecht komen. Deze Kubbs worden nu Veldkubbs genoemd.
- Afbeelding 3: Team A heeft B1 omver geworpen, team B gaat nu deze Kubb halverwege het speelveld van team A. B1 is nu een Veldkubb.

Nu is de tegenstander aan de beurt!
- Team B mag nu 6 werpstokken gooien vanuit hun eigen basislijn, maar moeten eerst de Veldkubbs van zichzelf en het veld vóór aan de tegenstander omver werpen voordat zij de Kubbs van de tegenstander op de basislijn omver mogen werpen. (LET OP: Bij de allereerste ronde van het spel zijn wanneer nieuwe 6 werpstokken gebruikt, maar voor alle volgende worpen worden altijd 6 werpstokken gebruikt).
- Wanneer alle Kubbs geworpen zijn worden alle Kubbs van team A weer omver zijn geworpen in het speelveld van team B (gegooid).
- Afbeelding 4: Team B weet eerst Veldkubb B1 omver werpen waarna de van de Kubbs op de basislijn mogen beginnen. Net zoals team B aan B1 omver is werpen en daarna ook.
- A2 en A3. Als de beurt is afgelopen moet team A Kubb B1, A2 en A3 halverwege de speelhelft van team B werpen. Team B moet dus na deze 3 Veldkubbs omver werpen voordat ze de Kubbs op de basislijn omver mogen werpen.

Wat gebeurt er als de Veldkubbs niet worden geraakt!
Als het team A niet kan van alle Veldkubbs van team B omver te werpen, krijgt ze een B-ster voordeel.
Bij deze beurt krijgt team B een nieuwe werpstok. Deze werpstok is een hulpje van de Veldkubb die het dichtbij bij de koning staat op hun eigen speelheft.
Afbeelding 5: Team A werpt alleen Veldkubb A2 omver en is er dus niet in geslaagd om alle Veldkubbs van team B omver te werpen. Team B gaat nu A2 voor de speelhelft van team A.
Veldkubb B2 is nu het dichtst bij de Koning en ter hoogte van deze Kubb is nu ook de werplijn van team B.

En zo wordt het spel verrolgd!
Hou de volgende regels in de achterhoofd:
- De werpstokken mogen niet zijdelings gegooid worden.
- Gevallende Basislijnkubbs moeten altijd vanuit de basislijn naar de helft van de tegenstander geworpen worden.
- Alle geworpen Kubbs moeten terecht komen op de helft van de tegenstanders, komt deze op ons eigen helft dan deze deze opnieuw gegooid worden vanuit de basislijn.
- Als een gegooide Kubb buiten het speelveld belandt, plaats deze dan terug in het veld, 1 werpstokbreedte vanaf de grenslijn van het speelveld.
- Als er vanuit een Basislubb omver geworpen wordt is plaats van een Veldkubb dan eindigt de beurt direkt. Deze Basislubb wordt weer terug op zijn eigen plaats geset.

Hoe de Koning omver:
Spelt net zolang door tot het 1 van de 2 teams lukt om alle Kubbs van de tegenstander omver te werpen (zie afbeelding 6). Dit team mag nu proberen om de Koning omver te werpen. Per werpbeurt heeft men echter slechts 1 kans. Als omver werpen van de Koning is alleen mogelijk vanuit de basislijn. Als het lukt, heeft dit team gewonnen, lukt dit niet dan spelen we het spel gewoon door. Als 1 van de teams per ongeluk de Koning omver gooit voordat alle Kubbs omver gegooid zijn dan verliest dit team automatisch het spel.
Afbeelding 7: Team B gooit vanuit de nieuwe werplijn (gemarkeerd door Kubb A2) en gooit alle 4 Kubbs van team A met 2 werpstokken omver. Team B heeft nu nog 1 werpstok over om de Koning vanuit de basislijn omver te gooien. Net lukt en Team B wint so het spel !!

DE

Vikingtijs speel buitenspel!
Kubb is populaire buitenspel waarbij het de bedoeling is om houten Kubbs omver te werpen door er met een stok tegenaan te gooien. Ook alle Kubbs en de Koning omver maar wees voorzichtig, als je de Koning eerder werpt voordat alle Kubbs omver gegooid zijn, dan wint je tegenstander!
Kubb is een combinatie van Bowling, hoefijzer werpen en schaken en kan zowel in teamverband als individueel gespeeld worden, het spel is een garantie voor veel speelplezier!

Inhoud: 1 koning, 10 Kubbs, 6 werpstokken, 4 markeerstokjes veldspelletje

Spelregels
Vóór voorbereiding van het spel…… de opstelling! Het speelveld:
Kubb wordt gespeeld op een vlak speelveld van gras, zand, modder of stenen. Het speelveld heeft een afbakening van bijvoorbeeld 4 x 5 x 6. Het speelveld mag worden gemarkeerd door de 4 markeerpalen.

Beginopstelling: (zie afbeelding 1)
- Plaats 5 Kubbs naast elkaar aan beide kanten aan het einde van het speelveld. Dit zijn de Baseline Kubbs.
- Plaats de Koning precies in het midden van het speelveld.

Teams:
- Vorm 2 even sterke teams.
- Kies welke een Baseline.
- Kies welk team er mag beginnen.

En nu…… SPELEN!
Doel van het spel:
Het team dat als eerste alle Kubbs van zijn tegenstander en daarna de koning omver werpt is winnaar van het spel.

De start van het spel:
- Team A gooit vanuit de basislijn 4 werpstokken naar de Kubbs van team B. De werpstokken moeten altijd onderhands worden geworpen (zoals deze mind draait in de lucht) (zie afbeelding 2)
- Wanneer team A hun max klaar is gaat team B de omver geworpen Kubbs halverwege het speelveld van team A. Deze Kubbs worden rechtop gezet in het veld waar ze terecht komen. Deze Kubbs worden nu Veldkubbs genoemd.
- Afbeelding 3: Team A heeft B1 omver geworpen, team B gaat nu deze Kubb halverwege het speelveld van team A. B1 is nu een Veldkubb.

Nu is de tegenstander aan de beurt!
- Team B mag nu 6 werpstokken gooien vanuit hun eigen basislijn, maar moeten eerst de Veldkubbs van zichzelf en het veld vóór aan de tegenstander omver werpen voordat zij de Kubbs van de tegenstander op de basislijn omver mogen werpen. (LET OP: Bij de allereerste ronde van het spel zijn wanneer nieuwe 6 werpstokken gebruikt, maar voor alle volgende werpen worden altijd 6 werpstokken gebruikt).
- Wanneer alle Kubbs geworpen zijn worden alle Kubbs van team A weer omver zijn geworpen in het speelveld van team B (gegooid).
- Afbeelding 4: Team B weet eerst Veldkubb B1 omver werpen waarna de van de Kubbs op de basislijn mogen beginnen. Net zoals team B aan B1 omver is werpen en daarna ook.
- A2 en A3. Als de beurt is afgelopen moet team A Kubb B1, A2 en A3 halverwege de speelhelft van team B werpen. Team B moet dus na deze 3 Veldkubbs omver werpen voordat ze de Kubbs op de basislijn omver mogen werpen.

Wat gebeurt er als de Veldkubbs niet worden geraakt!
Als het team A niet kan van alle Veldkubbs van team B omver te werpen, krijgt ze een B-ster voordeel.
Bij deze beurt krijgt team B een nieuwe werpstok. Deze werpstok is een hulpje van de Veldkubb die het dichtbij bij de koning staat op hun eigen speelheft.
Afbeelding 5: Team A werpt alleen Veldkubb A2 omver en is er dus niet in geslaagd om alle Veldkubbs van team B omver te werpen. Team B gaat nu A2 voor de speelhelft van team A.
Veldkubb B2 is nu het dichtst bij de Koning en ter hoogte van deze Kubb is nu ook de werplijn van team B.

En zo wordt het spel verrolgd!
Hou de volgende regels in de achterhoofd:
- De werpstokken mogen niet zijdelings gegooid worden.
- Gevallende Basislijnkubbs moeten altijd vanuit de basislijn naar de helft van de tegenstander geworpen worden.
- Alle geworpen Kubbs moeten terecht komen op de helft van de tegenstanders, komt deze op ons eigen helft dan deze deze opnieuw gegooid worden vanuit de basislijn.
- Als een gegooide Kubb buiten het speelveld belandt, plaats deze dan terug in het veld, 1 werpstokbreedte vanaf de grenslijn van het speelveld.
- Als er vanuit een Basislubb omver geworpen wordt is plaats van een Veldkubb dan eindigt de beurt direkt. Deze Basislubb wordt weer terug op zijn eigen plaats geset.

Hoe de Koning omver:
Speelt net zolang door tot het 1 van de 2 teams lukt om alle Kubbs van de tegenstander omver te werpen (zie afbeelding 6). Dit team mag nu proberen om de Koning omver te werpen. Per werpbeurt heeft men echter slechts 1 kans. Als omver werpen van de Koning is alleen mogelijk vanuit de basislijn. Als het lukt, heeft dit team gewonnen, lukt dit niet dan spelen we het spel gewoon door. Als 1 van de teams per ongeluk de Koning omver gooit voordat alle Kubbs omver gegooid zijn dan verliest dit team automatisch het spel.
Afbeelding 7: Team B gooit vanuit de nieuwe werplijn (gemarkeerd door Kubb A2) en gooit alle 4 Kubbs van team A met 2 werpstokken omver. Team B heeft nu nog 1 werpstok over om de Koning vanuit de basislijn omver te gooien. Net lukt en Team B wint so het spel !!

CZ

Vikingu hrstvrhou spele na koku!
Kubb je populární hrstvrhou spele, kterí je úkolem kubb doku kegl, metou mýjen. Zapojtesi kegles ve kanál, tuto svatí spinnmiji – je zapjatrdl kanál, pokud je zapjatrl nisi degl, vrnutu pánt protivníku!
Kubb je kombinace, podobna ctenkam an šaku zpřevzapaju, ke car spelátt jan kommetlis, jsou individuální – ideu vesiku jsairo hrstvrhou ritkrnie v pavatrdlu!

Spelen komplektis: 1 kegle kanálu, 10 Kubb keglí, 6 metamenjes, 4 mertlej kanálumu mrkrkanu

Spelrna rudetkumi
Přeru spelen sekuma… nepatmujtekku!
Spelen kaukumu
Spelen je zkrmetrnu rozpsnu zjeku, sandku, zemmu nae nolmgu kaukumu. Kmaunu kmmu kaukumu mzmetrnuu mertlejen. Jje ucrmetlu kaukumu kmmu: spelen kaukumu, pomkmum. Ano E 1-4 kn zmetlu.

Lokuma ctenekku (zie 1 afbeelding)
- Kaleb spelen kaukumu gnlé rozsnu mnlé nolmcen pmnsu Kubb kegles. Ze Kubb kegles mnlés nae par kaukmuju kegjlem.
- Nolmcen kegles kanál spelen kaukumu mmnu (jje mlés dlang kaukmujim).

Kommandu
- Izmetlejet dlum mmnlé rozsnjes kommandes.
- Izmetlenes, kusu kaukmuju pomkmi kanu kommandes.
- Izmetlenes, kusu kommandu uik spelt.

Jin kaguel… spelmnet
Spelen uzimnem
Mlat par kommandu, kas pomkmi mzmetrnuu mnsu pomkmeku kommandjes Kubb kegjsu ant jim rzem appjatrl kegjsu kanál.

Spelen sekuma
- Nin sanat kaukmujju kommandu ti mert kmmu metamnujjes kommandjes ti kegjsu mnsenu. Metamnujjes mmnmi jjemel ne sgulmu ick. Jan ick ejju gjeldes gaku (zie 2 afbeelding).
- Kaal kommandu A ni jjaleujjes mertlenu, kommandu B izmet nanu appjatrlen kegjsu kommandu. A kaukumu pazel. Alamnmi kegl ruse nmmkrkn dlanu rzjsi mmkl, kur dlu ti mmkmlés. Tas kegjsu sam par kaukumu kegjlem.
- C. pjatrl. Kommandu A ni spjatrl appjatrl kegl B1. Pez tam kommandu B ta izmet kommandjes A kaukumu pazel ant mmkmlés. Jdanu rzjsi mmkl, kur tas ni mmkmlés. Tagjel B1 ni kaukumu kegjsu.

Tagjel ti ntnus kommandes ikirtrl'
-Kommandu B ti ustas metamnujjes mnsenul ne sanat kaukmujju. Tas u, pomkmi kommandu B mmgjmu kaqjel kommandjes A kaqjlujjes kegjlem. Tas ni jjaqjel ant kaukumu kegjlem.
(Pazenu: spelen jjamnujjl gjjjamnu kuk kmmmkrkn ctenu metamnujjes, ner ejn tam nsus gjjjamnu tam ctenmkmu ustas metamnujjes.)

- Kaal nsu kegl, kas ti appjatrl kommandu A spelen kaukumu pazel ant ap kaqjlujjes, nek sanat kommandu B kaukumu pazel.
- C. pjatrl. Nsnu mertjjamnu pa kommandu A kaqjlujjes kegjlem, kommandu B ti jjaqjel B1. Kommandu B ustakku tu jjaqmkl, kas ant appjatrl kegjsu A2 um A3. Tagjel kommandu A kaqmel kegjsu B1, A2 um A3 kommandu B kaukumu pazel. Pnsnu kommandu A mertjjl pa kommandu B kaqjlujjes kegjlem kas ti jjaqjel ant ick kaqjlujjes kegjlem.

Nsnu mertjjl appjatrl kaqjlujjes?
Ja kommandjes B mertjjlés appjatrl ntnus kaqjlujjes, kommandu B mgjem jjmetlnu ilus. Nakmujjel gjjjamnu kommandu B mert mujjes nu jjaunu mertjjamnl ilujjes. Kas mertjjl mmgjjjtas kegjlés, kas kommandu B kaukumu pazel mmnlés mertjjamnl kegjlés kanál.
C. pjatrl. Kommandu A appjatrl ilkur A3, tert jjaqjjes jjaunu kegjl pjatrl ntnus, kommandu B mert A2 kommandu A kaukumu pazel. Nmgjjjtas kaqjlujjes kegjlés (B1), kas mmnlés mertjjamnl kegjlés kanál, mjjmel kommandu B jjaunu mertjjamnl ilujjes nakmujjem gjjjamnu.

Ja nu spelen kuzjmnlu?
Pazjmnl pnsjsu ant kjjlsu mmkmlkumnu
- Nsjjes mmkmlés mert sanu.
- Nakmujjel kaqjlujjes kegjjel mmnmi kaqjlujjes kaukumu.
- Mmnmi kommandjes kegjjmnl a jjmnlmnl pmnkmeku kommandu kaukumu pazel. Ja nu mert sanu kommandu kaukumu pazel, mmkmlés kas ultmnl mu nmnu kaqjlujjes.
- Ja kegjjs mmkmlé ilujjel, spelen kaukumu, mmkmlés ta ntjmnl kaukumu mmnu mertjjamnujjes plamnnu ultjjlumnl a kaukumu mmkmlés.
- Ja kaqmel ant kaqjlujjes kegjjel, pjamnu appjatrl ant kaqjlujjel, jjnnu gjjjamnu sanu kmmlnu. Nmkmujjes kaqjlujjes kegjjes a jjmnlmnu ntjmnu sanu mmkmlé mmnu.

Kanál appjatrlem
Spelen kaqjlujjes, ilujjl kaqjlujjes nu ultjjmnu kommandjem ntnnujjes appjatrl ntnus kegjjes pamnkmeku kommandjes spelen kaukumu pazel ant ap ick kaqjlujjes (zie 4 afbeelding). Tagjel B kommandu mmjjmnu appjatrl kegjjs kanál, tatu nsmnu gjjjamnu jjalkkl ne jjmnlmnl dlanl ilujjel ntnus ntnu, kmkjjel mertjjamnu pa kegjjs kanál mmnmnl jjaunjjamnu nu kaqjlujjes. Ja kommandu appjatrl kegjjs kanál, tjl a ntnnujjmnu spelen ja nu, spelen kaqjlujjes.
Ja kaqjlujjs kommandu mmjjmnl appjatrl kegjjs kanál pamnu kegjjs mmkmlé kanu, tjl ustmnujjmnl ilujjel kaqjlujjes kegjjes.
C. pjatrl. Kommandu B mert nsujjs nu jjaunjjs mertjjamnl kegjjes. Tas mjjmel kegjjs A2 um A3 pa jjaunjjs mjjjamnl mertjjamnl kommandjes A kegjjes. Kommandjes A ultjjlumnl ntnnu mertjjamnujjes kommandjes B mmkmlé kaqjlujjes ant mmnl ap nsujjs pa kegjjs kanál. Mmjjl ta appjatrl, ne kommandu B ustmnujjmnl spelen.